Cordel + Ficção + RPG
#15
CYAN ZINE
Varmadum.7
dezembro de 2022
As Sementes do Mundo Inferior
Episódios 26 a 29
Androides e Ovelhas
O Tesouro - Eça de Queirós
House of the Dragon: ideias para RPG de Mesa
Operadoras Virtuais

Androides, Tesouros e Reflexões

Finalmente este ano termina. A última edição do ano do **CyanZine** traz os episódios mais recentes da novela de aventura **As Sementes do Mundo Inferior**, provavelmente passando agora da metade da história. Sim, ainda está sendo escrita.

O cordel desta edição é um cordel curto de recomendação de um clássico da literatura cyberpunk: **Androides sonham com ovelhas elétricas?** Para quem não conhece e estranha o nome, basta dizer que esse livro de **Philip K. Dick** foi adaptado para o cinema, gerando o também clássico **Blade Runner**.

O conto desta edição não é de ficção especulativa, é apenas ficção. É, porém, uma boa história de **Eça de Queirós: O Tesouro**.

Mais alguns bons artigos completam esta edição.

Desejo a você boas festas de fim de ano, que tenha bons momentos e um ano novo cheio de leituras, esperanças e realizações!

CyanZine #15

Criação e desenvolvimento: Cárlisson Galdino

Edição e Diagramação: Cárlisson Galdino

Ilustração de Capa: Moon cyber UNA pic, de UnaDaxter (::Una::).

Wiki do CyanZine: http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start

CyanZine Varmadum

A temporada Varmadum do CyanZine gira em torno da novela de aventura As Sementes do Mundo Inferior e teve início na edição de número 8. Abaixo segue o principal conteúdo publicado em cada edição.

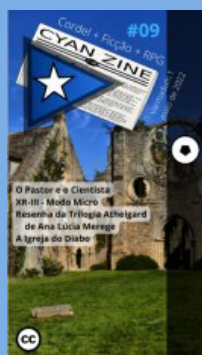
CyanZine #08 – Abril de 2022

A Canção dos Reinos – apresentando o mundo ficcional onde se passa a novela As Sementes do Mundo Inferior

O Cavalo que Defecava Dinheiro – cordel de Leandro Gomes de Barros

O Renascimento da Lenda – conto de Cárlisson Galdino

Histórico do CyanZine – desde a origem

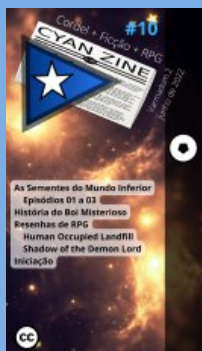
CyanZine #09 – Maio de 2022

O Pastor e o Cientista – cordel de Cárlisson Galdino

XR-III – Modo Micro – sistema minimalista de RPG

Resenha da trilogia Athelgard de Ana Lúcia Merege – do blog

do tio Nitro

A Igreja do Diabo – conto de Machado de Assis

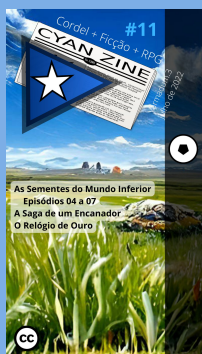
CyanZine #10 – Junho de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 1 a 3

História do Boi Misterioso – cordel de Leandro Gomes de Barros

Human Occupied Landfill – Resenha de RPG

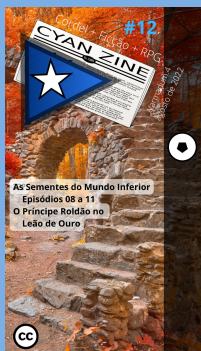
Shadow of the Demon Lord – Resenha de RPG

Iniciação – conto de Cárlisson Galdino

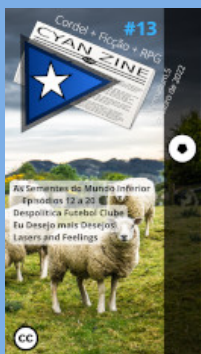
CyanZine #11 – Julho de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 4 a 7

A Saga de um Encanador – cordel de Cárlisson Galdino

O Relógio de Ouro – conto de Machado de Assis.

CyanZine #12 – Agosto de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 8 a 11

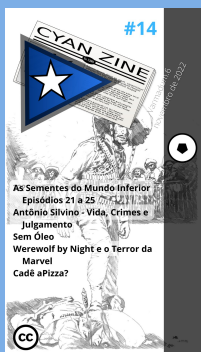
O Príncipe Roldão no Leão de Ouro – cordel de João Melquíades Ferreira

CyanZine #13 – Outubro de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 12 a 20

Despolítica Futebol Clube – cordel de Cárlisson Galdino

Eu Desejo mais Desejos – conto de Cárlisson Galdino

Lasers and Feelings – RPG de John Harper traduzido por Cárlisson Galdino

CyanZine #14 – Novembro de 2022

As Sementes do Mundo Inferior – Episódios 21 a 25

Antônio Silvino – Vida, Crimes e Julgamento – cordel de Francisco das Chagas Batista

Sem Óleo – conto de Cárlisson Galdino

Cadê a Pizza? – kit de aventura de RPG infantil, por Cárlisson Galdino

ÍNDICE

Novidades!

Perdido na Feira

Um dos primeiros cordéis interativos do autor, Perdido na Feira apresenta a história de uma criança que se perdeu de sua mãe. O leitor faz as escolhas enquanto lê, podendo chegar a um final diferente dependendo dessas escolhas. Perdido na Feira já foi publicado (em formato digital e impresso). Esta nova edição (3ª) é uma edição impressa devido ao estoque de exemplares ter esgotado.

Seu Papai Noel

Escrito inicialmente para ser publicado na Revista Espírito Livre, este cordel é escrito como uma cartinha feita por uma criança e destinada ao bom velhinho. Também teve seu estoque da edição impressa esgotado, mas está disponível também como ebook. Esta nova edição (4ª) é também uma edição impressa.

Brando Saga

Após a compra do Twitter por Elon Musk, muita gente tem deixado a ferramenta em busca de uma alternativa. Há alguns anos eu tinha uma conta no Mastodon, uma boa solução tecnológica para microblog. Brando Saga é um projeto de teste de escrita de micronovela. Trata-se de uma história experimental composta por "capítulos" de até 300 caracteres, ambientada no mundo de Animalia. A depender do resultado do teste, a história pode continuar ou se tornar outra história. Você pode acompanhar Brando Saga no Mastodon a partir de qualquer instância, basta me seguir (@cordeis@masto.donte.com.br).

A Carta de Satanás a Bolsonaro

O cordelista Zé de Quinô aproveitou o momento de mudança política e publicou um cordel de sua autoria, como uma carta escrita pelo próprio diabo e destinada ao atual presidente. O cordel está disponível gratuitamente como ebook na Biblioteca Cordéis.

CyanZine está organizado no wiki http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start. Lá você tem acesso às edições anteriores.

As novas edições estão sendo publicadas e divulgadas em:

- Biblioteca Cordéis – http://livros.cordeis.com
- Archive – https://archive.org/
- Mastodon: @cordeis@masto.donte.com.br
- Telegram – https://t.me/ecordel
- Whatsapp – https://bit.do/ecordel

Outras formas de distribuição poderão ser usadas e serão divulgadas no wiki e em edições futuras do CyanZine.

Para divulgações relacionadas a cordel, RPG ou fantasia especulativa, dúvidas, comentários e etc, envie email para cordeis@yandex.com.

O
Mundo
Inferior
TODA SEMANA UM NOVO EPISÓDIO
NO WATTPAD @CORDEIS
AS SEMENTES DO MUNDO INFERIOR
CÁRLISSON GALDINO
EPISÓDIO #26
UM GNOMO ENTURMADO
TODA SEMANA UM NOVO EPISÓDIO
NO WATTPAD @CORDEIS
EPISÓDIO #27
A MESA DA EFANA
AS SEMENTES DO
MUNDO INFERIOR
CÁRLISSON GALDINO
TODA SEMANA UM NOVO EPISÓDIO
NO WATTPAD @CORDEIS
EPISÓDIO #28
AOS PORTÕES
AS SEMENTES DO
MUNDO INFERIOR
CÁRLISSON GALDINO
TODA SEMANA UM NOVO EPISÓDIO
NO WATTPAD @CORDEIS
EPISÓDIO #29
ALGUMA COISA NO MURO
AS SEMENTES DO
MUNDO INFERIOR
CÁRLISSON GALDINO
CYAN ZINE
#15

#26 – Um Gnomo Enturmado

“Não era a primeira vez que eu andava sozinha pelas matas em Mitronus. Era uma das poucas florestas daquele reino. Já se passavam dois dias quando ouvi uma canção élfica e decidi investigar. O som me levou até uma caverna. Na entrada, uma elfa meditava e entoava aquilo como um mantra. Fiquei observando por um tempo e, quando saiu do transe, ela já sabia que eu estava ali e há quanto tempo. Ela se chamava Zylceran e aquela caverna era seu lar. Uma caverna curta, ela garantia. Tornamo-nos grandes amigas naqueles tempos. Quando eu me cansava das ruas de Migluik, eu ia passar um tempo com minha amiga da caverna. Ela era calma, talentosa e trocava comigo conhecimentos sobre a Natureza. O mais estranho sobre ela é que era clériga de Roko, o deus preferido dos anões. Mas quem sou eu para criticar isso?"

— Então, baixinho — Wolfgar fala com Neriom —, você também é morador das minas?

— Sou sim. E é engraçado você me chamar de baixinho. Você é maior do que eu, mas nem é tão grande assim.

— Ha ha ha! Você é divertido!

— É, não é? — Haseid não resiste e entra na conversa também. — Parece um brinquedinho de chapéu branco!

— Ei, eu não brinquedo!

— Me lembrei de uma música, anão, não sei se você conhece.

— Manda!

> *"No meio da terra escondido*
> *Onde nem se vê o céu*
> *Tinha um monte de cogumelos*
> *Cada qual com seu chapéu!"*

Ele faz uma longa pausa, até Wolfgar cobrar.

— E aí? Como continua?

— Lembro mais não.

— Pensei que falasse de gnomos, mas são cogumelos!

— Ah, sei lá! E que música você lembra mais pra gente cantar?

Neriom deixa os dois discutindo e dá uma volta pelo navio. Encontra o monge sentado, como se meditasse, e se senta ao seu lado.

— Oi? — o elfo abre os olhos e o encara — Precisando de alguma coisa?

— Não, só cansei de música por enquanto. Quer dizer, com cerveja ainda fica bom de novo.

— Eu entendo você.

— A Sharon disse que eram um patrulheiro e um bárbaro, não disse que eram bardos. Ou ela disse bardo e eu entendi bárbaro?

— Haha. Não, eles não são bardos. Até onde eu sei, eles não tocam nenhum instrumento.

— Mas não pode ser sem tocar?

— Eles não tem estudo de música. A magia dos bardos é fruto de talento e estudo. E treino, como para tudo.

— Entendi. E por que eles cantam tanto?

— Chamam isso de música de trabalho. Ajuda a passar o tempo quando se tem trabalho repetitivo ou entendiante para fazer. Navegar é um trabalho naturalmente entediante, quando se passa semanas sem ver ninguém além da tripulação.

— Vocês estão viajando há tanto tempo assim?

— Não, só um pouco. Os dois já foram piratas, pegaram o costume.

— Sei... E você faz o quê agora?

— Estou meditando. Aqueles dois cuidam bem do navio.

— Sei... — Neriom abaixa a cabeça e então se dá conta de que pode estar sendo inconveniente

naquele instante. — Sabe o quê? Vou procurar minha amiga pra conversar umas coisas.

— Pode ir. Ela está lá em cima.

— É. Até depois.

— Até.

O gnomo se levanta e vai até o mastro. Os degraus, fixados em lados opostos, são meio espaçados demais para ele, mas ele sobe mesmo assim, sem nem se preocupar em como fará pra descer depois.

— Sharon?

— Oi, pequeno.

— Como está aqui?

— Está bom. Olha a ilha lá. Estamos quase chegando.

— É? Que bom! Não achou ruim o paladino mandar você aqui?

— Hahaha! Não, pequeno, ele não mandou. Ele sugeriu e eu gosto daqui. Por que pergunta? Ele mandou você vir?

— Não. Na verdade... Eu disse que ia fazer companhia a ele, mas cansei e ele disse que eu desse uma volta.

— Entendi.

— Ele parece bem mandão. Queria ter um pouco daquele cogumelo.

— Pra quê, Neriom? Ele é legal!

— Eu sei que ele é legal, mas ele é muito sério! Queria só ver a cara dele se ele passasse por isso. Ia ser engraçado!

A elfa faz sinal de negação com a cabeça, imaginando as possíveis consequências dessa traquinagem.

— Você vai ver! Quando achar outro, eu faço só pra ver no que acontece!

— Você que sabe.

— Me diz uma coisa: você tá com medo?

— De quê?

— A gente ia embora mas agora tá voltando. E pra enfrentar aquela rainha poderosa lá, ainda mais.

— Medo não. Eu não queria voltar lá tão cedo, mas no fim vai ser uma chance de a gente se vingar. Quem sabe, depois disso não tenha mais ninguém fazendo trabalho escravo naquele lugar.

— Seria mesmo bom. — Ele olha ao redor pensativo — Vou descer agora pra ver se o paladino precisa de ajuda.

— Tá certo. Precisa de ajuda?

— Pra quê? Pra descer? Eu desço sim!

O gnomo segue, pé após pé, descendo de toda aquela altura. Em pouco tempo *eles* chegariam naquela ilha para tentar cumprir a missão prometida ao dragão aprisionado.

Cárlisson Galdino

RECEBA CORDÉIS, CYANZINE E NOTÍCIAS!

Você pode receber sem preocupação cordéis, edições do CyanZine e notícias diretamente no seu Telegram ou Whatsapp!

No Telegram, t.me/ecordel

No Whatsapp, bit.do/ecordel

Ou você pode acompanhar:
http://blog.cordeis.com/
http://livros.cordeis.com/
http://wiki.cordeis.com/

#27 – A Mesa da Efana

"Fazer amizade com humanos é sempre mais complicado. Não podemos nos apegar demais pois eles não duram muito. Ainda me lembro de uma colega de rua de antes de conhecer Thorul. Lalaina nem mesmo era adulta quando a conheci. Vivemos aventuras juntas e o tempo não lhe tratou bem. Na época em que fui adotada por Thorul, ela tinha cerca de trinta anos e havíamos nos afastado por discussões bestas. Alguns anos depois a procurei e descobri que havia morrido de doença. Thorul me deu uma bronca por ter procurado aquela zona da cidade mais uma vez. Quando expliquei toda a história, porém, ele compreendeu e bebeu comigo em memória daquela humana."

Todos haviam descido do navio. Ild entrega a Sharon a garrafa mágica.

— Acho que vai precisar disso.

— Pra que isso aí? — Wolfgar pergunta, curioso.

Sharon coloca a garrafa destampada deitada na água.

— Atinboray Nozest Clan.

Àquelas palavras mágicas, o navio reage. Em uma distorção espacial, encolhe até caber dentro da garrafa.

— Está feito. Vamos?

— Deixa eu ver! — Wolfgar pega a garrafa e a observa com atenção.

— O que tem em mente, Sharon? — All Thorn pergunta.

— Vocês querem atacar Grugbar. As pessoas daqui também. Vamos para um lugar onde vocês possam acertar essas coisas e a gente possa beber um pouco.

Seguindo a elfa e o gnomo, o grupo caminha até a...

— Casa de Yoglinor?! — Ild sorri ao ler aquilo — Que tipo de lugar é esse? Esse Yoglinor é quem?

— Não faço ideia. — Sharon responde, brevemente.

A cidade está movimentada e, naquela taverna, Sharon avista algumas daquelas pessoas que pareciam tão interessadas em retirar a coroa da rainha.

— A elfa voltou! — o barman de traços demoníacos sorri.

— Não ia conseguir ficar longe daquela bebida por muito tempo. — Sharon fala enquanto gira

o rosto para o lado, analisando o ambiente. Volta-se ao barman antes de se afastar do balcão. — Volto já.

Vai direto à mesa daquela efana com quem falava outro dia.

— Vocês queriam uma guerra, não é? Hoje é seu dia de sorte. Vamos fazer uma.

— Parece divertido, elfa, mas não tamos só caçando encrenca. Queremos derrubar a rainha.

— A guerra é exatamente essa. Pronto, conversem aí que eu vou beber um pouco e chego mais tarde.

— Oi, eu sou All Thorn. Sharon me disse que vocês estão se organizando para enfrentar a rainha do Porto do Rei Pirata...

Sharon já estava de volta ao balcão, com Wolfgar e Haseid fazendo seu pedido.

— Espera. Traz isso depois. Antes vocês precisam provar o blugon!

O anão franze a testa e olha para a amiga com desconfiança.

— Sério, Wolfgar! Aquilo lá estava muito estragado. Você tem que provar essa bebida de verdade. — E se vira para o barman. — Traz quatro canecas de blugon!

Após um aceno com a cabeça, ele se afasta para atender o pedido.

— Quatro?! — Haseid olha ao redor, contando os colegas.

— Ei! Tem eu aqui, grandão! — Neriom grita, agitando o chapéu, e sobe em um banco.

Sharon observa o barman ir lá no fundo, fazer a "ordenha" da bebida. Sente um impulso por contar aos amigos sobre a origem do blugon, mas termina deixando pra lá. Seria bem mais divertido eles descobrirem depois de terem bebido, como aconteceu com ela. Não demora, o barman está de volta com quatro canecas.

— Agora sim! — Sharon bate a caneca no balcão após um grande gole.

— Parece bem bom! — Haseid comenta, saboreando a bebida.

Wolfgar olha pra cima, pensativo. Coloca mais outro gole na boca, bochecha um pouco antes de engolir. Finalmente conclui:

— Bem refrescante. Parece até que tá com gelo ou alguma erva pra chá, essas coisas de elfo. É gostoso, mas ainda prefiro cerveja anã.

— Nem sei se tem. Você tem aí? — Sharon pergunta ao barman.

— Temos sim. É um pouco cara.

— Não importa o preço! — O anão grita, empolgado. — Traz essa bebida logo que não dá pra comemorar de outro jeito. Temos muito o que comemorar hoje, afinal de contas.

— Não é melhor comemorar depois de vencer? — Neriom pergunta.

— Nada! Quando vencermos, a gente comemora de novo!

— Meu caro sujeito cambion... Qual o teu nome mesmo? — Haseid pergunta, ensaiando alguma intimidade.

— Bul'Krath.

— Pois, meu nobre Bucrate, sabe também o nome daquela graciosa ali no canto?

— Hmmm... A cambiona?

— Essa mesmo.

— Ela se chama Morgony.

— Um nome interessante. Façamos o seguinte: traga-me mais duas canecas desse blugon, por gentileza.

— Lá vai o Haseid de novo! Pode ir, a presença mais importante já veio! — Wolfgar ergue a recém-chegada caneca de cerveja anã, empolgado.

Sharon brinda. Os dois brindam com Neriom, sentado em um banco perto deles. Haseid bate de leve sua própria caneca nas dos colegas antes de se afastar, indo em direção à mesa da cambiona.

Após algumas canecas, os três vão à mesa onde All Thorn, Ild, Ezelius e os locais debatem sobre o ataque.

— ...protegido por magia, tenho certeza! Não tem como entrar lá. — o clérigo fala, preocupado.

— Mas tem o muro lateral. — A efana rebate.

— Não dá pra escalar aquilo e ele é vigiado o tempo todo!

— Se houver confusão no portão, a guarda sobre o muro pode diminuir. — All Thorn fala, com o braço apoiado na mesa.

— Pode ser, mas também pode acontecer...

— Tá resolvido, Ivyonat! Vai atrás de Vizik pra juntar os lagartos ao entardecer. Eu falo com o Grumliz e vamos passar na guarda pra saqueá-los no caminho.

— Isso não é perigoso, Atriviox?

— E o que não é perigoso nessa ilha? Me diz!

Cárlisson Galdino

#28 – Aos Portões

"A sexualidade dos elfos é bastante diferente das demais espécies. Quanto mais tempo passamos sem relação, maiores as chances de termos descendentes. Falam de pelo menos duzentos anos para que exista alguma chance mínima. Essa forma de funcionamento é muito importante para que os elfos não se sobreponham numericamente a todas as outras espécies. Por isso, muitos acreditam que os elfos sejam assexuados ou sem desejos. Parece que quanto mais breves as vidas, mais há necessidade de procriar. Biologicamente isso faz muito sentido para mim, mas independente de sentido, não deixa de ser estranho."

Por recomendação de All Thorn, relutantemente acatada pelos colegas, o grupo dá um tempo na bebida. Isso garantiu uma cara fechada do anão por várias horas. Haseid prometeu àquela cambiona que voltaria pra "continuar de onde paramos".

— Lamento ter que deixá-la, minha bela, mas é pelo bem maior!

Devidamente alimentados, o grupo finalmente sai da Casa de Yoglinor em busca dos portões do castelo da rainha.

— Não queria ir de novo pra essa guerra.

— Você escolheu vir com a gente, Neriom.

— Eu sei, mas deve ser perigoso.

— Com certeza é.

— Não vi aquele humano. você viu?

— Que humano?

— No bar! O das três espadas!

— Não vi. Nem o guarda e algumas outras pessoas também, mas as tavernas são assim mesmo.

— Esse lugar é mesmo estranho. — Ild se aproxima dos dois.

— Com certeza.

— Uma ilha tropical dentro da terra? Nunca que eu ia imaginar que existiria algo assim! Como é possível?

— Também não faço ideia.

A resposta estava na mente dos três: magia. Mas era uma resposta incompleta, que não explica muita coisa. O nível de poder necessário para aquele feito era insano, difícil até de ser calculado.

O grupo se aproximava do forte militar, que estava tomado, com combatentes civis à frente,

liderados, ao que parecia, pela efana Atriviox. Ao seu lado, um oganter de uniforme incompleto, usando uma capa cinza brilhosa, era o único guarda no bando.

— Resolvemos aqui. Podem levar algumas armas?

— Não precisamos de armas.

— Nossos amigos lagartos podem precisar.

— Quem diria, hein? — O guarda fala, com um sorriso no rosto. — Que a elfa iria nos guiar mesmo numa guerra contra a rainha!

Era o mesmo guarda que falara com Sharon outra noite, ela bem reconhece. Antes que a elfa se recupere da confusão com aquelas palavras e fale qualquer coisa, a efana se apressa.

— Gosto de briga, mas de briga pequena. Não me dou bem com brigas grandes demais. Se não for a elfa, que seja o paladino ou quem quiser. Alguém vai ter que liderar esse povo.

— Não é o que gostaria. Se estivéssemos indo para a mesma batalha, eu poderia muito bem assumir este papel — All Thorn fala, com pesar. — Mas o nosso acordo não foi bem esse na taverna. Precisamos nos separar.

— É verdade...

— Eu tenho uma sugestão... — O guarda fala.

— Você lidera, Grumliz?

— Pelo Velho, não! Quem sou eu para isso? A minha sugestão é Vizik.

— Sim, o lagarto... Pode ser.

— Ele tem respeito entre seu povo e transmite liderança. Acho que seria um bom nome.

— Tudo bem, falaremos com ele. Vamos seguir.

Com as mãos cheias de armas e equipamentos, o grupo continua por um longo caminho, passando por ruas ainda não visitadas pela Sharon até então. O caminho leva até uma ponte, que parece demarcar também o limite da região habitada da ilha. Após a ponte há uma estrada, mas com vegetação baixa, sem nenhuma construção por perto.

É debaixo da ponte, do rio, que emergem dezenas de pessoas-lagarto. O guarda e a efana vão à frente conversar com eles. Entre os lagartos, Sharon reconhece dois. O que parece liderá-los estava no bar antes. E tem também a Grilda, enturmada no meio dos seus.

All Thorn vai para a segunda parte da rápida reunião. O equipamento é entregue aos lagartos. No fim, nem todo equipamento é usado e alguns são simplesmente jogados na beira do rio.

— Assim que estiverem prontos, nós seguiremos — O paladino comunica aos seus amigos — Os portões ficam a cinco minutos daqui.

Sharon vai à frente estudar o terreno inimigo sem ser vista. O restante do grupo segue em ritmo mais moderado. Na metade do caminho, encontram a elfa voltando.

— Eu vi os portões. Tem pelo menos 20 metros de altura. Na lateral dos portões, eu vi quatro besteiros. Na frente, tem dois agrupamentos de cerca de trinta soldados cada um. Cada um deles com um líder perceptivelmente mais forte no comando.

— Vamos. A gente dá conta!

— Espere. Perceba que a vegetação vai ficando mais alta a partir daqui. Lá está ainda maior. Eles podem ter mais força escondida.

— Estaremos preparados para isso.

O grupo segue destemido. Para alguns, a sensação é de se passarem horas inteiras enquanto caminham, para outros é um estalar de dedos. Quando os portões imensos se mostram para os primeiros da comitiva, o som de uma corneta toma aquele lugar.

Neriom e Ild correm para as matas com motivações diferentes. Enquanto um quer

apenas se esconder, o outro pretende achar um caminho mais seguro até perto dos portões.

Wolfgar grita em fúria, enquanto usa o poder de seu martelo para aumentar de tamanho. O líder dos lagartos muda para a forma de um urso, sendo seguido com gritos de entusiasmo enquanto avança em direção aos guardas da direita.

Atriviox entra nas matas para o outro lado, com cara de assustada, procurando combates menos caóticos. Do grupo que ficou, o clérigo oganter conjura uma armadura mágica e segue frente ao grupo da esquerda. O guarda aliado sorri, olhando as matas onde a efana entrou, e parte ao lado do clérigo, pronto pra batalha.

Grilda leva seu bando em apoio ao grupo da direita, logo atrás dos outros lagartos.

De repente, saem vários soldados da lateral esquerda. Do meio das árvores, eles vêm atacando os que estavam por ali. Sharon desvia de uma investida desengonçada e, prestes a disparar uma flecha, ouve o paladino.

— Deixa a luta correr! O plano é distração! É nossa deixa! Me sigam!

Cárlisson Galdino

Fazendo contribuições mensais a partir de R$ 5,00 você pode receber gratuitamente novos cordéis de Cárlisson Galdino!

Outras recompensas incluem a participação em um canal fechado do Telegram, onde você poderá ajudar a escolher os próximos cordéis a serem publicados.; o recebimento de cordéis impressos; e até mesmo a diagramação de cordéis de sua autoria, caso você também seja cordelista.

Visite apoia.se/cordeis e entre para o grupo de apoiadores dos Cordéis do Bardo!

HTTPS://APOIA.SE/CORDEIS

#29 – Alguma coisa no Muro

"Nosso grupo já foi conhecido por diversos nomes. Flandarir gostaria que se chamasse Canção de Esperança, mas não chegou a nos sugerir isso diretamente. Ele só nos confessou muito tempo depois de iniciarmos nossas missões, em uma confraternização ocasional. Por um tempo, nós fomos a Vanguarda Audaz, um grupo pronto a investir à frente das forças do bem. O tempo passou e abandonamos esse nome. Mudamos para Cavaleiros da Alvorada. O nome nos pareceu soar bem, até nos darmos conta de que apenas All Thorn andava sempre a cavalo. O nome deixou de servir. Atualmente não temos um nome de grupo. Já sugeriram novos nomes, como Os Panteras, Paladin, Sociedade Heroica, mas nenhum nome novo agradou a todos ainda. É um assunto que consideramos sem muita importância, mas que sempre volta nos momentos de tédio."

Correndo por dentro das matas, o grupo seguiu. Sharon encontrou Ild e Neriom com certa facilidade e os trouxe junto.

— Não me sinto bem deixando o combate assim. — A elfa desabafa para All Thorn.

— Calma, isso faz parte do plano. Eles concordaram com isso. Também falaram sobre

aliados que chegariam pouco tempo depois para ajudá-los. Nós precisamos dessa distração para entrar no castelo, pois não conseguiríamos entrar pelos portões principais.

— Poderíamos ter ido de noite.

— Esse ataque vai concentrar as forças da rainha lá nos portões. Eu também não me sinto bem com isso, mas é necessário. Eles vão ficar bem, na medida do possível.

— É pelo bem maior! — Haseid fala, com uma piscadela.

— Isso é uma porcaria! — Wolfgar reclama. — Fiquei gigante à toa. Espero que essa missão valha mesmo a pena.

Ezelius sorri das palavras do amigo e o grupo segue rápido ouvindo o som do combate ficar cada vez mais distante.

— Pois até que é bom. — Neriom opina. — Aquilo ali estava ficando muito perigoso.

Haseid gargalha com gosto diante daquele comentário e completa:

— Baixinho, você parece que ainda não sabe muito bem o que é perigo. Nós vamos entrar nesse castelo e ir atrás da rainha. Se aqui fora está desse jeito, meu caro, calcule como deve estar lá dentro!

Após alguns minutos,eles encontram o muro. Há um terreno aberto, descampado, próximo a ele, para facilitar a guarda.

— Espera! — Sharon para o grupo. — Talvez devamos nos afastar ainda mais dos portões antes de subirmos.

— Faz sentido. — O paladino concorda. — Você consegue ver alguém lá em cima?

— Não vejo, mas o muro é muito alto, de qualquer forma.

— Essa rainha tem mesmo medo dos moradores da ilha! — Neriom comenta, quase que para si próprio.

— E que rei ou rainha não tem medo do povo? — All Thorn conclui, enquanto o grupo volta para a proteção das árvores e segue contornando a muralha a uma distância segura.

Passam-se mais alguns minutos e aquela muralha parece não ter fim.

— Não estamos longe dos portões o suficiente? — Ild, o monge, questiona.

— Por mim, tudo bem! — Haseid é quem primeiro responde.

— Certo. Podemos tentar entrar. — Sharon ratifica a posição dos colegas após uma olhada atenta, com o poder do Açor Real.

All Thorn dá de ombros, aceitando a decisão. Todos correm para próximo do muro.

— Deve ter alguma falha... — Wolfgar fala, quase que para si mesmo, enquanto começa a tatear aquele paredão feito com blocos de pedra.

— Que tipo de rainha paranoica ia fazer o muro com falhas? — Ezelius retruca. — Não faz sentido!

— E como entram e saem do castelo? — Wolfgar pergunta então.

— Alô! você viu o tamanho do portão que eles tem?!

— Seria mais fácil se a gente pudesse andar nas paredes. — Ild fala, enquanto procura algo no muro.

Exceto por Ezelius, descrente, e All Thorn, que não faz ideia de como poderia ajudar na tarefa e decidiu montar guarda, todos procuram a tal "alguma coisa" no muro.

— Existe magia que permite isso. — Sharon responde ao monge.

— Sim, eu sei. Seria ótimo se tivéssemos acesso a ela.

— Seria sim.

Em dado instante, o monge franze a testa e começa a deslizar suavemente as mãos sobre a parede, como se estivesse acariciando a pele de um grande animal. Aquele estranho movimento para após alguns passos e ele começa a batucar de leve, com movimentos rápidos e precisos. De repente um estalo é escutado. Vários degraus, como cubos de um palmo de lado, saltam do muro formando uma escada até uma passagem que se abre a pouco menos de três metros do solo.

— Eu sabia que tinha alguma coisa! — Wolfgar fala, olhando para Ezelius.

— Tinha nada! São essas luvas mágicas dele, que criaram essa escada.

— Tá bom... — Wolfgar sorri, entendendo o orgulho e zombaria do elfo.

Prontamente Ild sobe até a passagem no topo, deparando-se com um estreito corredor de dois metros até a saída pelo lado de dentro do terreno. Sorri ao imaginar o sacrifício que Haseid e All Thorn terão de fazer para passar.

— Ild? — ele se vira e vê Sharon a seu lado. No estreito corredor, estão somente os dois. — Senti algo estranho há pouco.

— E o que foi?

— Uma voz sutil, com palavras que não compreendi. Vinham de você. — Ela o encara, mas o monge não responde. — São as luvas?

Sem confirmar, nem negar, ele lhe chama com um gesto de mão e deixa o corredor pela outra abertura. Ela olha para o lado e vê Neriom colado nela.

— Vamos, pequeno?

Os dois descem por degraus parecidos com aqueles que haviam aparecido na frente. Entram naquela enorme floresta, de onde ainda nem se pode ver o castelo. Wolfgar salta no chão e atrás dele aparece Haseid, praguejando, buscando com os pés os degraus para a descida. Logo Teraaz pousa, com All Thorn e Ezelius nas costas. O feiticeiro fala, em tom de zombaria:

— Não posso desperdiçar magias, Haseid! A magia de voo foi minha, eu que merecia a carona!

Cárlisson Galdino

Um poeta metido a repentista entra numa batalha de RAP.

Adquira já a nova versão deste cordel! Uma edição da Soslaio Editora

PEDRO CEVADA
CONTRA MEME FACE
Cárlisson Galdino
N°71

Literatura
de Cordel
#15
CYAN ZINE

Androides e Ovelhas

Tá tudo contaminado
Poeira e radiação
Se acabou a Natureza
Não tem mais vegetação
Tudo que é inseto, animal
Já está beirando a extinção

Mas você pode comprar
Seu animal conservado
Que custa muito dinheiro
É algo bem complicado
Mas dá status social
De alguém rico e refinado

Quem não tem tanto dinheiro
Para não se sentir mal
Já que talvez seus vizinhos
Todos já tenham animal
Pode comprar na surdina
Um bicho artificial

A Terra está ruim pra vida
O progresso tem seu preço
Mas quem tem muito dinheiro
Já mudou foi de endereço
Foi pra colônia de Marte
Tentar um novo começo

Eis o mundo apresentado
Pelo Philip K. Dick
Num livro muito importante
Dos melhores que eu indique
Na Ficção Científica
Ou cultura nerd ou geek

*"Androides sonham com ovelhas
Elétricas?"* Ele chama
Apareceu no cinema
Mudando um pouquinho a trama
Foi no filme **Blade Runner**
Onde alcançou grande fama

Pois faço a indicação
Dessa obra interessante
Esse livro vale a pena
É criativo, empolgante
Sobre um futuro sombrio
E talvez nem tão distante…

Ficção
Especulativa
#15
CYAN ZINE

Eça de Queirós
O Tesouro
Publicado no Cyanzine em dezembro de 2022
#15
CYAN ZINE

Os três irmãos de Medranhos, Rui, Guanes e Rostabal, eram então, em todo o Reino das Astúrias, os fidalgos mais famintos e os mais remendados.

Nos Paços de Medranhos, a que o vento da serra levara vidraça e telha, passavam eles as tardes desse Inverno, engelhados nos seus pelotes de camelão, batendo as solas rotas sobre as lajes da cozinha, diante da vasta lareira negra, onde desde há muito não estalava lume, nem fervia a panela de ferro. Ao escurecer devoravam uma côdea de pão negro, esfregada com alho. Depois, sem candeia, através do pátio, fendendo a neve, iam dormir à estrebaria, para aproveitar o calor das três éguas lazarentas que, esfaimadas como eles, roíam as traves da manjedoura. E a miséria tornara estes senhores mais bravios que lobos.

Ora, na Primavera, por uma silenciosa manhã de domingo, andando todos três na mata de Roquelanes a espiar pegadas de caça e a apanhar tortulhos entre os robles, enquanto as três éguas pastavam na relva nova de Abril, os irmãos de Medranhos encontraram, por trás de uma moita de espinheiros, numa cova de rocha, um velho cofre de ferro.

Como se o resguardasse uma torre segura, conservava as suas três chaves nas suas três fechaduras. Sobre a tampa, mal decifrável através da ferrugem, corria um dístico em letras árabes. E dentro, até às bordas, estava cheio de dobrões de ouro!

No terror e esplendor da emoção, os três senhores ficavam mais lívidos do que círios. Depois, mergulhando furiosamente as suas mãos no ouro, estalaram a rir, num riso de tão larga rajada que as folhas tenras de olmos, em roda, tremiam... E de novo recuaram, bruscamente se encararam, com os olhos a flamejar, numa desconfiança tão desabrida que Guanes e Rostabal apalpavam nos cintos os cabos das grandes facas. Então Rui, que era gordo e ruivo, e o mais avisado, ergueu o braço, com um árbitro, e começou por decidir que o tesouro, ou viesse de Deus ou do Demónio, pertencia aos três, e entre eles se repartiria, rigidamente, e pesando-se o ouro em balanças. Mas como poderiam carregar para Medranhos, para os cimos da serra, aquele cofre tão cheio? Nem convinha que saíssem da mata com o seu bem, antes de cerrar a escuridão. Por isso, ele entendia que o mano Guanes, como mais leve, devia trotar para a vila vizinha de Retortilho, levando já ouro na bolsinha, a comprar três alforges de couro, três maquias de cevada, três empadões de carne e

três botelhas de vinho. Vinho e carne eram para eles, que não comiam desde a véspera; a cevada era para as éguas. E assim refeitos, senhores e cavalgaduras, ensacariam o ouro nos alforges e subiriam para Medranhos, sob a segurança da noite sem lua.

— Bem tramado! — gritou Rostabal, homem mais alto que um pinheiro, de longa guedelha, e com uma barba que lhe caía desde os olhos raiados de sangue até à fivela do cinturão.

Mas Guanes não se arredava do cofre, enrugado, desconfiado, puxando entre os dedos a pele negra do seu pescoço de grou. Por fim, brutalmente:

— Manos! O cofre tem três chaves... Eu quero fechar a minha fechadura e levar a minha chave!

— Também eu quero a minha, mil raios! — rugiu logo Rostabal.

Rui sorriu. Decerto, decerto! A cada dono do ouro cabia uma das chaves que o guardavam. E cada um em silêncio, agachado ante o cofre, cerrou a sua fechadura com força. Imediatamente, Guanes, desanuviado, saltou na égua, meteu pela vereda de olmos, a caminho de Retortilho, atirando aos ramos a sua cantiga costumada e dolente:

Olé! Olé!
Sale la cruz de la iglésia
Vestida de negro luto...

Na clareira, em frente à moita que encobria o tesouro (e que os três tinham desbastado a cutiladas) um fio de água, brotando entre rochas, caía sobre uma vasta laje escavada, onde fazia como um tanque, claro e quieto, antes de se escoar para as relvas altas. E ao lado, na sombra de uma faia, jazia um velho pilar de granito, tombado e musgoso. Ali vieram sentar-se Rui e Rostabal, com os seus tremendos espadões entre os joelhos. As duas éguas retouçavam a boa erva pintalgada de papoulas e botões-de-ouro. Pela ramaria andava um melro a assobiar. Um cheiro errante de violetas adoçava o ar luminoso. E Rostabal, olhando o Sol, bocejava com fome.

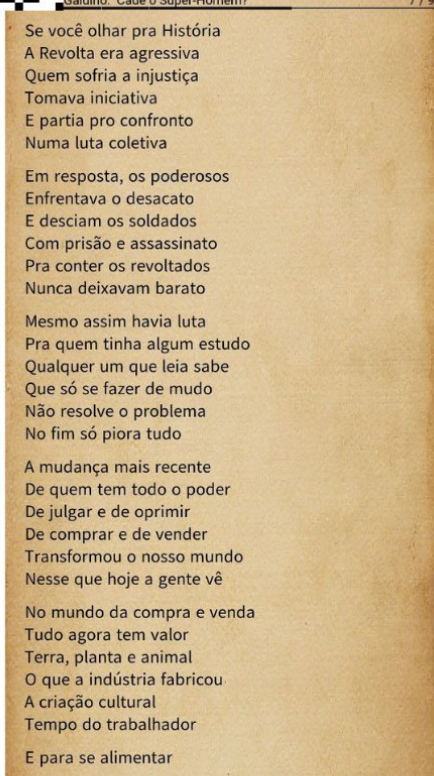
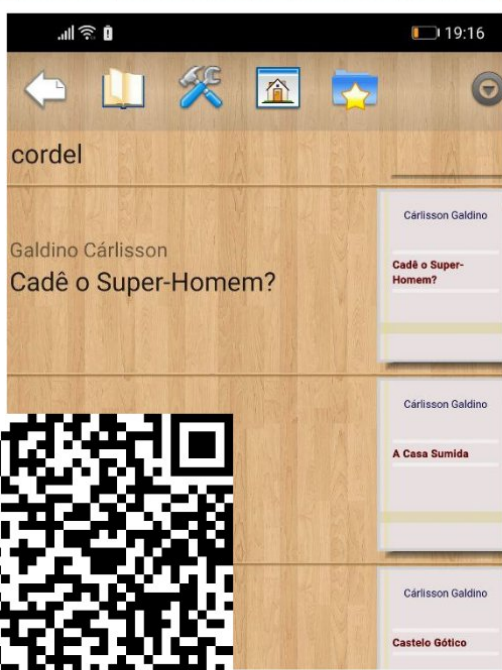
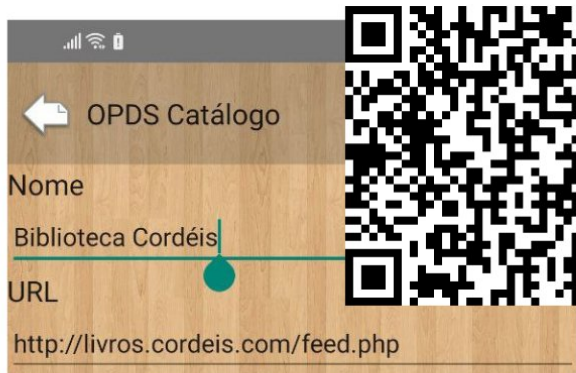
Então Rui, que tirara o sombreiro e lhe confiava as velhas plumas roxas, começou a considerar, na sua fala avisada e mansa, que Guanes, nessa manhã, não quisera descer com eles à mata de Roquelanes. E assim era a sorte ruim! Pois que se Guanes tivesse quedado em Medranhos, só eles dois teriam descoberto o cofre, e só entre eles dois se dividira o ouro! Grande pena! Tanto mais que a parte de Guanes seria em breve dissipada, com rufiões, aos dados, pelas tabernas.

— Ah! Rostabal, Rostabal! Se Guanes, passando aqui sozinho, tivesse achado o ouro, não dividia conosco, Rostabal! O outro rosnou surdamente e com furor, dando um puxão às barbas negras:

— Não, mil raios! Guanes é sôfrego... Quando o ano passado, se te lembras, ganhou os cem ducados ao espadeiro de Fresno, nem me quis emprestar três para eu comprar um gibão novo!

— Vês tu? — gritou Rui, resplandecendo. Ambos se tinham erguido do pilar de granito, como levados pela mesma ideia, que os deslumbrava. E, através das suas largas passadas, as ervas altas silvavam.

— E para quê? — prosseguia Rui. — Para que lhe serve todo o ouro que nos leva? Tu não o ouves, de noite, como tosse? Ao redor da palha em que dorme, todo o chão está negro do sangue que escarra! Não dura até às outras neves, Rostabal! Mas até lá terá dissipado os bons dobrões que deviam ser nossos, para levantarmos a nossa casa, e para tu teres ginetes, e armas, e trajes nobre, e o teu terço de solarengos, como compete a quem é, como tu, o mais velho dos de Medranhos...

— Pois que morra, e morra hoje! — bradou Rostabal.

— Queres?

UMA BIBLIOTECA DE EBOOKS GRATUITOS?

Biblioteca Cordéis é uma biblioteca de livros digitais disponibilizados gratuitamente! São mais de 100 livros, incluindo novelas de aventura, contos, cordéis e materiais para RPG.

O melhor é que você pode acessá-la tanto através do seu navegador como navegar diretamente por seu conteúdo usando um leitor de livros digitais que suporte OPDS!

No **Cool Reader**, por exemplo, adicione Catálogo com essas informações e poderá navegar nos ebooks em EPUB.

HTTP://LIVROS.CORDEIS.COM

Vivamente, Rui agarrara o braço do irmão e apontava para a vereda de olmos, por onde Guanes partira cantando:

— Logo adiante, ao fim do trilho, há um sítio bom, nos silvados. E hás-de ser tu, Rostabal, que és o mais forte e o mais destro. Um golpe de ponta pelas costas. E é justiça de Deus que sejas tu, que muitas vezes, nas tabernas, sem pudor, Guanes te tratava de "cerdo" e de "torpe", por não saberes a letra nem os números.

— Malvado!

— Vem!

Foram. Ambos se emboscaram por trás de um silvado que dominava o atalho, estreito e pedregoso como um leito de torrente. Rostabal, assolapado na vala, já tinha a espada nua. Um vento leve arrepiou na encosta as folhas dos álamos — e sentiram o repique leve dos sinos de Retortilho. Rui, coçando a barba, calculava as horas pelo Sol, que já se inclinava para as serras. Um bando de corvos passou sobre eles, grasnando. E Rostabal, que lhes seguira o voo, recomeçou a bocejar, com fome, pensando nos empadões e no vinho que o outro trazia nos alforges

Enfim! Alerta! Era, na vereda, a cantiga dolente e rouca, atirada aos ramos:

Olé! Olé!
Sale la cruz de la inglésia,
Vestida de negro luto...

Rui murmurou: — Na ilharga! Mal que passe! — O chouto da égua bateu o cascalho, uma pluma num sombreiro vermelhejou por sobre a ponta das silvas.

Rostabal rompeu de entre a sarça por uma brecha, atirou o braço, a longa espada — e toda a lâmina se embebeu molemente na ilharga de Guanes, quando ao rumor, bruscamente, ele se virara na sela. Com um surdo arranco, tombou ao lado, sobre as pedras. Já Rui se arremessava aos freios da égua — Rostabal, caindo sobre Guanes, que arquejava, de novo lhe mergulhou a espada, agarrada pela folha como um punhal, no peito e na garganta.

— A chave! — gritou Rui.

E arrancada a chave do cofre do seio do morto, ambos largaram pela vereda — Rostabal adiante, fugindo, com a pluma do sombreiro quebrada e torta, a espada ainda nua entalada sob o braço, todo encolhido, arrepiado com o sabor do sangue que lhe espirrara com a boca; Rui atrás, puxava desesperadamente os freios da égua, que de patas fincadas no chão pedregoso, arreganhando a longa dentaduça amarela, não queria deixar o seu amo assim estirado, abandonado, ao comprido das sebes.

Teve de lhe espicaçar as ancas lazarentas com a ponta da espada — e foi correndo sobre ela, de lâmina alta, como se perseguisse um mouro, que desembocou na clareira onde o sol já não dourava as folhas. Rostabal arremessara para a relva o sombreiro e a espada, e debruçado sobre a laje escavada em tanque, de mangas arregaçadas, lavava, ruidosamente, a face e as barbas.

A égua, quieta, recomeçou a pastar, carregadas com os alforges novos que Guanes comprara em Retortilho. Do mais largo, abarrotado, surdiam dois gargalos de garrafas. Então Rui tirou, lentamente, do cinto, a sua larga navalha. Sem um rumor na relva espessa, deslizou até Rostabal, que resfolegava, com as longas barbas pingando. E serenamente, como se pregasse uma estaca num canteiro, enterrou a folha toda no largo dorso dobrado, certeira sobre o coração.

Rostabal caiu sobre o tanque, sem um gemido, com a face na água, os longos cabelos flutuando na água. A sua velha escarcela de couro ficara estalada sob a coxa. Para tirar de dentro a terceira chave do cofre, Rui solevou o corpo — e um sangue mais grosso jorrou, escorreu pela borda do tanque, fumegando.

Agora eram dele, só dele, as três chaves do cofre!... E Rui, alargando os braços, respirou

deliciosamente. Mal a noite descesse, com o ouro metido nos alforges, guiando a fila das éguas pelos trilhos da serra, subiria a Medranhos e enterraria na adega o seu tesouro! E quando ali na fonte, e além rente aos silvados, só restassem, sob as neves de Dezembro, alguns ossos sem nome, ele seria o magnífico senhor de Medranhos, e na capela nova do solar renascido mandaria dizer missas ricas pelos seus dois irmãos mortos... Mortos como? Como devem morrer os de Medranhos — a pelejar o Turco!

Abriu as três fechaduras, apanhou um punhado de dobrões, que fez retinir sobre as pedras. Que puro ouro, de fino quilate! E era o seu ouro! Depois foi examinar a capacidade dos alforges — e encontrando as duas garrafas de vinho, e um gordo capão assado, sentiu uma imensa fome. Desde a véspera só comera uma lasca de peixe seco. E há quanto tempo não provava capão.

Com que delícia se sentou na relva, com as pernas abertas, e entre elas a ave loura, que rescendia, e o vinho cor de âmbar! Ah! Guanes fora bom mordomo — nem esquecera azeitonas. Mas porque trouxera ele, para três convivas, só duas garrafas? Rasgou uma asa do capão: devorada a grandes dentadas. A tarde

descia, pensativa e doce, com nuvenzinhas cor-de-rosa.

Para além, na vereda, um bando de corvos grasnava. As éguas fartas dormitavam, com o focinho pendido. E a fonte cantava, lavando o morto.

Rui ergueu à luz a garrafa de vinho. Com aquela cor velha e quente, não teria custado menos de três maravedis. E pondo o gargalo à boca, bebeu em sorvos lentos, que lhe faziam ondular o pescoço peludo. Oh vinho bendito, que tão prontamente aquecia o sangue! Atirou a garrafa vazia — destapou outra. Mas, como era avisado, não bebeu, porque a jornada para a serra, com o tesouro, requeria firmeza e acerto. Estendido sobre o cotovelo, descansando, pensava em Medranhos coberto de telha nova, nas altas chamas da lareira por noites de neve, e o seu leito com brocados, onde teria sempre mulheres.

De repente, tomado de uma ansiedade, teve pressa de carregar os alforges. Já entre os troncos a sombra se adensava. Puxou uma das éguas para junto do cofre, ergueu a tampa, tomou um punhado de ouro... Mas oscilou, largando os dobrões, que retilintaram no chão, e levou as duas mãos aflitas ao peito. Que é, D. Rui? Raios de Deus? Era um lume, um lume vivo, que se lhe acendera dentro, lhe subia até às

goelas. Já rasgara o gibão, atirava os passos incertos, e, a arquejar, com a língua pendente, limpava as grossas bagas de um suor horrendo que o regelava como neve. Oh Virgem Mãe! Outra vez o lume, mais forte, que alastrava, o roía! Gritou:

— Socorro! Alguém! Guanes! Rostabal!

Os seus braços torcidos batiam o ar desesperadamente. E a chama dentro galgava — sentia os ossos a estalarem como as traves de uma casa em fogo.

Cambaleou até à fonte para apagar aquela labareda, tropeçou sobre Rostabal; e foi com o joelho ficando no morto, arranhando a rocha, que ele, entre uivos, procurava o fio de água, que recebia sobre os olhos, pelos cabelos. Mas a água mais o queimava, como se fosse um metal derretido.

Recuou, caiu para cima da relva, que arrancava aos punhados, e que mordia, mordendo os dedos, para lhe sugar a frescura. Ainda se ergueu, com uma baba densa a escorrer-lhe nas barbas: e de repente, esbugalhando pavorosamente os olhos, berrou, como se compreendesse enfim a traição, todo o horror:

— É veneno!

Oh! D. Rui, o avisado, era veneno! Porque Guanes, apenas chegara a Retortilho, mesmo

antes de comprar os alforges, correra cantando a uma viela, por detrás a catedral, a comprar ao velho droguista judeu o veneno que, misturado ao vinho, o tornaria a ele, a ele somente, dono de todo o tesouro.

Anoiteceu. Dois corvos, de entre o bando que grasnava além dos silvados, já tinham pousado sobre o corpo de Guanes. A fonte, cantando, lavava o outro morto. Meio enterrada na erva negra, toda a face de Rui se tornara negra. Uma estrelinha tremeluzia no céu.

O tesouro ainda lá está, na mata de Roquelanes.

FIM

Role Playing Games
CYAN ZINE
#15

House of the Dragon: Ideias para o RPG de Mesa

Terminou recentemente a primeira temporada de *House of the Dragon* série para TV que é uma prequel da série *Game of Thrones*, baseada na obra literária **"As Crônicas de Gelo e Fogo"** do escritor **George R R Martin**, ambas exibidas no Brasil pelo canal pago **HBO**. A série é estrelada por **Paddy Considine** (*The Third Day* e *The Outsider* da HBO), **Matt Smith** (*Doctor Who*), **Olivia Cooke**, **Emma D'Arcy**, **Steve Toussaint** (*It's a Sin*, *Doctor Who*), **Eve Best**, **Sonoya Mizuno**, **Fabien Frankel** e **Rhys Ifans**, provocando uma grande mobilização dos fãs da franquia nas redes sociais, ainda mais porque a HBO disponibilizou apenas um episódio por semana, o que garantiu alguns meses de comentários nas principais plataformas. A série se passa 200 anos antes dos eventos de *Game of Thrones*, e conta parte da história da **Casa Targaryen** mostrando como começou a decadência da casa que séculos depois irá fazê-la perder o **Trono de Ferro** e o controle sobre os **Sete Reinos**.

Muitos dos que acompanharam essa primeira temporada também jogam RPG e tenho certeza que ficaram imaginando várias situações da série na mesa de jogo. Para ajudar aos narradores a imaginar aventuras, e até uma

campanha pegando a inspiração na série, resolvi escrever este artigo sugerindo algumas ideias. Logicamente para isso iremos usar os livros de Guerra dos Tronos RPG publicados no Brasil pela Jambô Editora.

A Guerra pelos Degraus

Uma das dicas que dou logo de cara é que o narrador se quiser deve mudar os acontecimentos da história. Isso já foi até explorado por mim em outro artigo relacionado à série *Game of Thrones*.

Não ser totalmente fiel a história não irá tirar a diversão, pelo contrário. Dará a oportunidade de criar muita coisa que pode ser divertida e interessante para a narrativa. Pense em algumas situações como a **Guerra pelos Degraus** entre **Marca da Corrente**, que pertencia a **Casa Velaryon**, contra a **Tríade**, liderada por **Craghas Drahar**, conhecido como *"Engorda Caranguejo"*, na qual **Daemon Targaryen** participou ao lado do **Lorde Corlys Velaryon**, o *Serpente Marinha*. Ela durou mais de dois anos mas foi apresentada em apenas um episódio na série. Ela poderia ser abordada de maneira diferente com toda uma campanha mostrando o que ocorreu durante a guerra, a participação dos personagens dos jogadores e o que aconteceu com eles após o conflito. Ela pode até ter tido um desfecho diferente, com a vitória

da Tríade, trazendo outras consequências para Westeros.

Na página oficial do Game of Thrones Wiki vocês poderão encontrar informações sobre a Tríade, a Guerra pelos Degraus e usando o Guia de Campanha da Guerra dos Tronos RPG informações interessantes sobre a Casa Targaryen, a Casa Velaryon e as terras além de Westeros, inclusive sobre as Cidades Livres. Os personagens dos jogadores podem ser desde nobres de casas aliadas à Casa Velaryon ou da Casa Targaryen, como também homens livres tentando subir posições na sociedade através da guerra, esperando por recompensas por sua bravura depois que o conflito se encerrar. O Guia de Campanha traz a descrição de várias casas vassalas que podem ser usadas para este fim.

Disputa pelo Poder

Outra situação interessante seria o momento quando o **Rei Viserys I** quis casar sua filha **Rhaenyra** e ela recusa todos os pretendentes, até se casar com seu primo **Laenor Velaryon**. Nessa versão ela se recusaria a se casar com Laenor devido a orientação sexual dele, achando que seria muita crueldade fazê-lo passar por esta situação. O narrador deve então criar uma sessão onde todos os personagens dos jogadores serão convidados para um

banquete em **Porto Real** por serem herdeiros solteiros de Casas Nobres. Os personagens dos jogadores serão pretendentes a se casarem com a princesa e ela escolherá um deles, ou não.

Toda a aventura deve ser narrada em uma cerimônia de apresentação dos personagens à princesa onde eles e alguns NPCs estão ali com o mesmo objetivo: ser o escolhido para se casar com ela. Tramas e tentativas de desqualificar outro pretendente através de disputas de intrigas podem ser algumas das situações da sessão. Pode até mesmo ocorrer um duelo entre dois pretendentes por um deles achar que sua

honra foi colocada em dúvida. Crie cenas onde cada um dos personagens fica a sós com a princesa e fazem uma **disputa de intriga**, onde o objetivo dos PCs é forjar uma amizade com a princesa para gerar uma aliança que resultará no casamento, sendo que a postura dela em relação a eles será sempre **inamistosa**, já que ela não vê em ninguém uma pessoa que ela tenha interesse amoroso.

Caso um dos jogadores consiga conquistar o coração da jovem princesa, pule para alguns anos mais à frente e mostre o que aconteceu com o casal. Usando o sistema de regras de destino do livro básico, a partir da página 122, role alguns dados para saber se eles tiveram filhos, se a casa do personagem prosperou durante esse tempo, se ela se envolveu em alguma guerra, se a casa caiu em desgraça ou caso a Rhaenyra tenha tido filhos se eles passaram a ser cotados para suceder o Rei Viserys I após sua morte, o que pode atrair a ira e a necessidade de boicotá-los por **Otto Hightower**, a *Mão do Rei* e pai da **Rainha Alicent**, que teria dado dois filhos homens para o Rei Viserys I, os quais ela e seu pai consideram como os verdadeiros herdeiros do trono de ferro.

Caso um NPC seja o escolhido por Rhaenyra, mostrando que todos os personagens falharam

nos seus objetivos, diga que por conta disso eles passaram a ser membros da Guarda Real, dedicando sua vida a proteger a princesa e seus herdeiros. Ela pode tentar seduzir algum deles após alguns anos de casamento, por seu marido estar sempre interessado em politica real ficando vários meses fora de casa e deixando-a sozinha. Talvez eles acabem tendo um filho bastardo que será colocado como herdeiro real quando Viserys morrer. Os personagens ficarão leais a Rhaenyra quando a Dança dos Dragões começar e ao seu filho herdeiro.

A Dança dos Dragões

A guerra civil que dividiu Westeros, sendo uma disputa entre membros da Casa Targaryen pelo Trono de Ferro após a morte do Rei Viserys I, que ficou conhecida como Dança dos Dragões, também pode ser explorada pelo narrador. Por não ter sido mostrado ainda na série, que só volta em 2024(!), o narrador teria muito espaço criativo para contar como foi a guerra na sua visão e as consequências dela para os Sete Reinos.

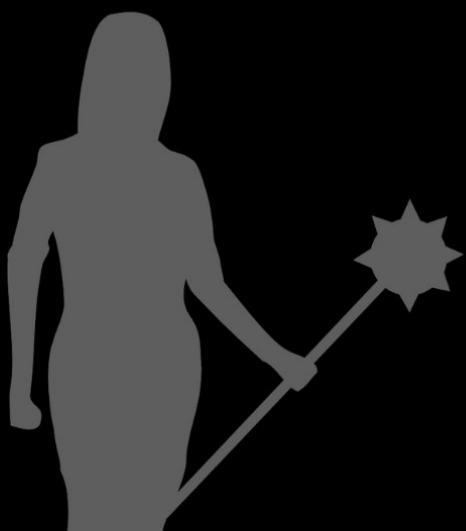
Aqui seria importante, antes de começar a guerra propriamente dita, fazer algumas sessões com os personagens dos jogadores sendo chamados para se aliarem ao **Conselho Verde**, liderado por **Alicent Hightower**, ou ao **Conselho Preto**, liderado por **Rhaenyra**

Targaryen. Cada jogador faria parte de uma casa menor e estaria livre para fazer uma escolha de qual lado da guerra ficaria. O narrador pode incluir cenas com emissários de cada lado da guerra fazendo uma disputa de intriga, fazendo cobrança por alianças das casas dos jogadores juradas há muito tempo por seus antepassados, ameaças de ambos os lados exigindo aliança, promessas de casamento, promessas de posses de terras, posição política no reino, podendo até mesmo fazer parte do **Pequeno Conselho** do lado que sair vencedor da guerra caso o personagem do jogador participe ativamente do conflito.

Para este momento da história será interessante baixar o arquivo feito por **Jefferson Pimentel** sobre como criar dragões para o cenário do jogo. Clique aqui e baixe o PDF.

André Cruz
https://ovelhinhodorpg.wordpress.com/

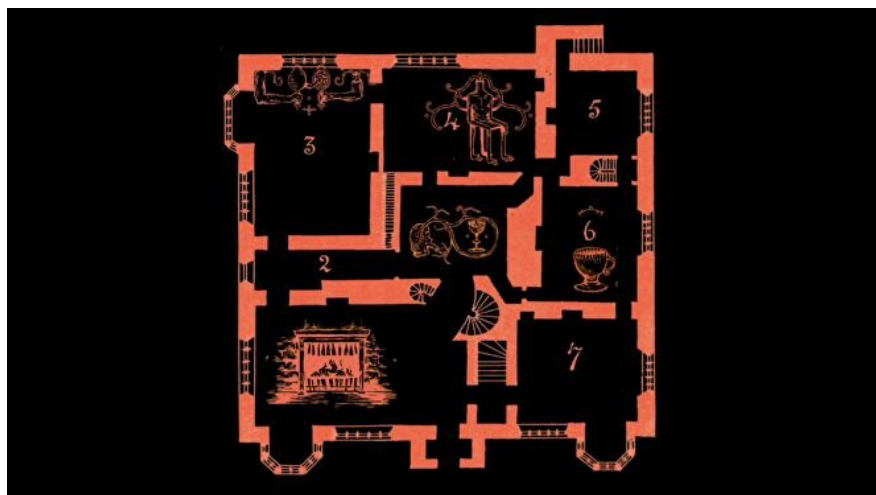
Uma arma e uma missão

...e ela precisa de mais?

Novela de aventura e fantasia urbana

http://blog.cordeis.com/index.php/folhetim-jasmim/

Transforme a Taverna em uma Casa Assombrada

O clichê se repete inúmeras vezes de maneira quase inevitável. Os aventureiros chegam a uma taverna e enquanto tomam uma cerveja e comem um ensopado uma missão é proposta ao grupo, e assim começa a sessão de jogo do seu RPG de mesa favorito. Acho que todo mundo que joga ou jogou RPG já teve essa experiência. A taverna é no RPG de fantasia medieval o local de encontro dos aventureiros, onde os serviços são oferecidos, informação é comprada e onde os aventureiros vem gastar sua fortuna adquirida na missão anterior. É um lugar acima de qualquer suspeita e onde os aventureiros se sentem seguros.

Que tal uma virada nessa situação? Essa é a proposta de **The Longest Run**, RPG de mesa do designer e artista **Jeeyon Shimum** que entrou em financiamento coletivo no site **Indiegogo** e que propõe transformar as tavernas em casas assombradas, criando uma situação diferente e inusitada. Shim cita House of Leaves, Annihilation e The Thing entre suas influências quando pensou em criar o RPG. O jogo tem vários elementos de horror e segredos escondidos por trás das paredes da taverna, além dos ratos que vagueiam por lá.

Os aventureiros chegam a uma taverna em busca de abrigo, comida e descanso, procurando alívio da longa jornada na estrada, mas ela não é o que pensam. A taverna possui inquilinos que vagam por ela enquanto todos dormem, e é um local onde os segredos mais sombrios parecem crescer para abraçá-los. Gradualmente, a verdadeira natureza da casa é revelada. A taverna conspira para conceder ao aventureiro o desejo mais verdadeiro de seu coração em troca de sua humanidade, mas roubará seus corpos por bem ou por mal.

Usando o sistema de regras do Apocalipse World como núcleo do cenário, e adicionando uma mecânica onde toda vez que um personagem morre ele se torna parte das defesas da taverna, passando a trabalhar contra os jogadores restantes, aumentando a pressão para sobreviver e escapar do local, The Longest Rest leva os personagens através de uma

experiência destinada a testar a determinação física e mental de cada aventureiro.

São sete opções de personagens do jogador, conhecidos como **Viajantes**. Cada um terá um vínculo emocional com um dos seus companheiros, uma fraqueza secreta e um desejo pessoal que só pode ser saciado por aqueles que conhecem seu coração.

São eles: um **mercenário**, um **ex-cavaleiro** que caiu em desonra e agora vive empregando sua espada para quem puder pagar; um **assassino** com a habilidade do disfarce, podendo assumir a face de outra pessoa, e anda disfarçado como um bardo para dar falso sentido de segurança às pessoas que estão com ele; um **caçador** que rastreia e caça aqueles que tentam ferí-lo; um **consorte** que era famoso por seu incomparável carisma e que agora viaja disfarçado procurando vingança por seus entes queridos; um **acólito** de um deus antigo que vive no exílio depois de virar as costas para sua antiga ordem; um **carcereiro** amaldiçoado com um poder imprevisível. Juntos, eles jogarão para descobrir se lutam com unhas e dentes para escapar da taverna, ou se rendem ao seu abraço e se tornam parte dela para sempre.

Visite a página do financiamento coletivo se gostou da proposta do projeto e conheça mais

sobre o jogo. Eu achei a ideia tão legal que já pensei até em algumas opções para outros cenários.

O Castelo Assombrado

A ideia de uma taverna assombrada me fez pensar em um castelo assombrado. Mas para tornar a ideia mais interessante podíamos colocar este castelo em **Westeros** com Guerra dos Tronos RPG, da **Jambô Editora**. Podemos pensar em duas situações: na primeira o castelo era habitado por uma casa vassala dos Starks, mas desde a morte do seu dono ele se encontrava vazio. Seu filho e herdeiro era escudeiro em Porto Real e com sua morte o **Rei Robert Baratheon** decidiu que ele deveria casar e voltar para suas terras. Sua esposa é uma jovem de uma casa vassala dos Baratheon, e desde que chegam ao castelo ela tem uma sensação ruim. Aliás os servos do castelo todos tem medo de falar sobre coisas que aconteciam no castelo antes do retorno do jovem herdeiro, como se um segredo sombrio existisse. A jovem esposa tem a Visão Verde (página 114 do livro básico) e tem sonhos de premonição desde que chegou ao castelo sobre coisas ruins que estão para acontecer, até que elas realmente começam a acontecer, como acidentes com seu marido, morte de servos leais, etc.

O pai do jovem vinha se alinhando com uma curandeira dos selvagens, tentando melhorar sua saúde, e abandonou o culto aos Sete. Ele não sabia que a curandeira era na verdade uma bruxa que o amaldiçoou e ao seu castelo. Agora seu filho precisa ir até as terras dos selvagens, encontrar a bruxa e matá-la para acabar com a maldição, mas isso não será uma tarefa fácil.

Outra opção seria usar o suplemento A Patrulha da Noite, colocando um grupo de patrulheiros tendo que reativar um antigo castelo abandonado que fica próximo à Muralha a mando do Lorde Comandante, quando descobrem que ele está assombrado pelo espírito dos antigos patrulheiros que morreram de fome e frio ali quando houve um cerco de selvagens em torno dele. Pior, a aura negativa emanada do castelo e a chegada dos novos patrulheiros tem chamado a atenção de um grupo de Outros que vagam pela região e agora irão na direção do castelo.

O Elysium Assombrado

O novo Elysium da cidade está assombrado. Espíritos vingativos de vítimas de um serial killer que foram mortas e enterradas no local estão criando problemas e impedindo as reuniões da corte de vampiros local. O círculo de vampiros formado pelo grupo de jogadores deverão fazer um acordo com os Hecatas para que eles

ajudem a lidar com os espíritos, mas eles irão cobrar o preço. Encontrar um novo Elysium está fora de cogitação já que o atual levou tempo para ser escolhido e a Segunda Inquisião está ativa na cidade.

A Casa Assombrada

Casas mal assombradas já foram motivo de um artigo meu aqui no blog e elas se mostram excelentes adversários de campanha. Neste artigo tem ideias para uso com vários RPGs.

André Cruz
https://ovelhinhodorpg.wordpress.com/

Mastodon é uma rede social de microblog (estilo Twitter) federada e software livre. Você pode se inscrever em qualquer instância do Mastodon e se comunicar com gente da mesma instância ou de qualquer outra!

CRIE SUA CONTA EM UMA INSTÂNCIA BRASILEIRA!

- bantu.social
- bolha.us
- colorid.es
- conversafiada.net
- cuscuz.in
- mastodon.com.br
- masto.donte.com.br
- piupiupiu.com.br
- ursal.zone
- vira-lata.org

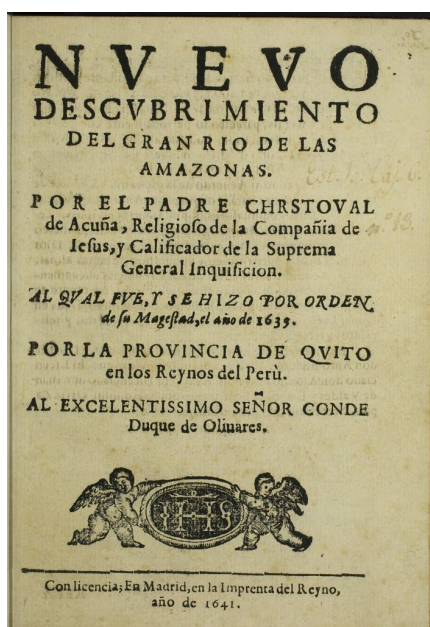
Conheça a tootnovel Brando Saga, que estou publicando na minha conta Mastodon! @cordeis@masto.donte.com.br

Artigos
#15
CYAN ZINE

Diversidade e Abundância: Novo Descobrimento do Grande Rio das Amazonas de Cristóbal de Acuña

Embora muitas vezes fantasiosa, a descrição que o padre Cristóbal de Acuña elaborou sobre o Rio Amazonas contém informações preciosas sobre o passado da ocupação humana na região

NVEVO
DESCVBRIMIENTO
DEL GRAN RIO DE LAS
AMAZONAS.
POR EL PADRE CHRSTOVAL
de Acuña, Religioso de la Compañia de
Iesus, y Calificador de la Suprema
General Inquisicion.
AL QVAL FVE, Y SE HIZO POR ORDEN
de su Magestad, el año de 1639.
POR LA PROVINCIA DE QVITO
en los Reynos del Perù.
AL EXCELENTISSIMO SEÑOR CONDE
Duque de Oliuares.
Con licencia; En Madrid, en la Imprenta del Reyno,
año de 1641.

Em 1641, o padre jesuíta espanhol Cristóbal de Acuña publicou Nuevo Descubrimiento Del Gran Río de Las Amazonas (Novo Descobrimento do Grande Rio das Amazonas). Dois anos antes da publicação desse livro, Acuña tomou parte numa expedição que percorreu todo o curso do Rio Amazonas, de seus formadores na Cordilheira dos Andes até sua foz, no Atlântico. O Novo Descobrimento descreve para a Coroa espanhola a imensidade das águas, o clima, as plantas e os animais, os povos e as riquezas da Bacia Amazônica.

A expedição de 1639 não foi a primeira realizada por europeus na Amazônia. Cerca de cem anos antes, entre 1541 e 1542, o explorador espanhol

Francisco de Orellana liderou a primeira expedição europeia que percorreu o Rio Amazonas e alguns de seus afluentes, dos Andes ao Atlântico. Gaspar de Carvajal, um missionário dominicano espanhol, acompanhou a expedição e, como Acuña, também escreveu um relato sobre a viagem. Contudo, seus escritos permaneceram ocultos por séculos e só foram publicados em meados do século XIX. Em 1637, o português Pedro Teixeira comandou uma expedição que fez o percurso oposto ao de Orellana, isto é, ele subiu o Amazonas de sua foz até chegar em Quito. Quando chegou nessa cidade, em 1638, o Vice-Rei espanhol decidiu que Teixeira devia fazer o caminho de volta até Belém. Cristóbal de Acuña integrou a comitiva dessa viagem, também liderada pelo militar português.

Inferno ou paraíso verde?

Ao longo dos séculos, houve uma multiplicidade de entendimentos sobre a Amazônia, elaborados por exploradores, missionários, administradores coloniais, cientistas, escritores, empreendedores, autoridades governamentais etc. Simplificando bastante esse quadro geral muito variado, os entendimentos distribuem-se dentro de dois polos opostos: a Amazônia como paraíso promissor e como inferno irremediável. O Novo Descobrimento sem dúvida aproxima-

se do primeiro polo. Assim, a primeira apresentação que Acuña faz do Amazonas já dá a dimensão de sua magnificência:

> *É o formoso Rio das Amazonas, que percorre e banha as mais ricas, férteis e povoadas terras de todo o Império do Peru o que de hoje em diante podemos, sem usar hipérboles, qualificar como o maior e mais célebre do Orbe. [...] no Amazonas desaguam inumeráveis rios, há areias de ouro e rega terras que atesouram em si infinitas riquezas.* (Novo Descobrimento, cap. XVIII)

Comparado aos rios Ganges, Eufrates e Nilo, o Amazonas sempre leva vantagem: "só lhe falta, para vencê-los em felicidade, ter sua origem no Paraíso". Na sequência do relato de Acuña, a grandeza da região é detalhada. Os frutos e raízes, peixes e caças são abundantes, variados, saborosos e nutritivos. O clima é aprazível, as plantas medicinais podem curar muitas doenças, a madeira, o cacau, o tabaco, a cana de açúcar e, principalmente, o ouro prometem riquezas capazes de fazer a fortuna não de um, mas de muitos reinos.

Evidentemente, é preciso ter em conta que o padre Cristóbal de Acuña buscava apresentar ao

rei espanhol uma região largamente desconhecida e inexplorada pelo colonialismo europeu. Um dos seus principais objetivos, portanto, era estimular que a Coroa espanhola (em 1639 as monarquias portuguesa e espanhola ainda estavam reunidas naquilo que ficou conhecido como União Ibérica) tomasse posse efetiva do vasto território e para isso convinha exaltar as riquezas que a Amazônia tinha a oferecer. Quase quatrocentos anos depois, a Amazônia e sua população nativa ainda é assombrada pela promessa de riquezas ilimitadas – minério, madeira, terra para ser desmatada e ocupada por pasto ou monoculturas, rios para produzir energia elétrica. Contudo, o acúmulo e a ampliação dessas ações predatórias já têm surtido efeitos devastadores: de incêndios cada vez mais frequentes à falta de peixes ou à sua contaminação por metais pesados (efeito da mineração), que provocam fome e adoecimento às populações nativas e ribeirinhas.

Muita gente, de diferentes nações

No Novo Descobrimento, a variedade e abundância não dizem respeito apenas às riquezas naturais, mas também às populações indígenas da Amazônia. Durante muito tempo, dominaram concepções de que os fatores ecológicos da região amazônica limitavam o

desenvolvimento de grandes contingentes populacionais. O destino inescapável das populações nativas da Amazônia estava, assim, naturalmente traçado: não poderia haver senão grupos relativamente pequenos, esparsamente distribuídos pelo território, que enfrentavam o risco constante de padecer com a falta de recursos. Ora, Acuña apresenta um cenário bastante diferente:

> *Todo este novo mundo (chamemo-lo assim) é habitado de bárbaros de distintas províncias e Nações […]. Passam de cento e cinquenta, todas de línguas diferentes, tão dilatadas e povoadas de moradores como as que vimos por todo este caminho, como depois diremos.*
> *São tão seguidas estas Nações, que dos últimos povoados de umas, em muitas delas, se ouvem lavrar os paus nas outras, sem que tamanha vizinhança os obrigue a fazer as pazes, conservando perpetuamente contínuas guerras, em que cada dia se matam e se cativam inúmeras almas; desaguadeiro ordinário de tanta multidão, sem o qual já não caberiam naquela terra.* (Novo Descobrimento, cap. XXXVI)

Embora muitas vezes as hipérboles do padre espanhol sejam apenas fruto de sua fantasia, as referências à existência no passado de grandes contingentes populacionais ao longo do Rio Amazonas têm sido corroboradas por pesquisas arqueológicas mais recentes. Ou seja, as novas descobertas feitas por arqueólogas e arqueólogos do presente ecoam passagens do Novo Descobrimento de Acuña: os povos nativos amazônicos souberam tirar partido da abundância da região e a fizeram ainda mais fértil, sem que isso significasse sua destruição.

Sugestões de leitura

- Carvajal, Gaspar de; Acuña, Cristobal; Rojas, Alonso de. Descobrimentos do Rio das Amazonas. São Paulo: Ed. Nacional, 1941. A publicação reúne os relatos sobre

a Amazônia dos séculos XVI e XVII escritos por três religiosos espanhóis. Carvajal e Acuña acompanharam, respectivamente, as expedições de Francisco de Orellana e de Pedro Teixeira. O jesuíta Alonso de Rojas escreveu sobre o Rio Amazonas sem ter tido experiência direta na região.

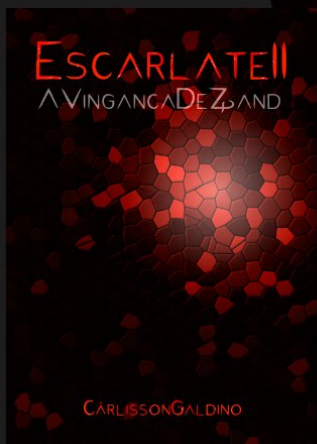
- Martins. Maria Cristina Bohn. Descobrir e redescobrir o grande rio das Amazonas: As relaciones de Carvajal (1542), Alonso de Rojas SJ (1639) e Christóbal de Acuña SJ (1641). Revista de História, n. 156, p. 31-57, 2007. Neste artigo, a historiadora analisa as obras dos três religiosos espanhóis reunidas em Descobrimentos do Rio das Amazonas.
- Neves, Eduardo Goés. Sob os tempos do equinócio: Oito mil anos de história na Amazônia central. São Paulo: Ubu, 2022. O arqueólogo apresenta uma instigante síntese sobre os milhares de anos de ocupação humana na Amazônia central, de 10 mil anos atrás até os primeiros momentos da colonização europeia.

João Cardoso
https://blog.bbm.usp.br

Seria só mais uma história de cavaleiro e dragão

Não fosse o cavaleiro um bardo

E o dragão um antigo e mal resolvido caso de amor

http://blog.cordeis.com/index.php/folhetim-escarlate/

Operadoras Virtuais

Faz poucos anos que o Brasil passou a comportar também operadoras virtuais para telefonia celular. São operadoras que utilizam a infraestrutura de alguma das quatro famosas (Claro, Oi, Tim e Vivo) e oferecem seus próprios planos para os clientes.

Usar uma dessas operadoras pode ter suas vantagens e suas desvantagens. Independente disso, eu não encontrava uma lista de operadoras em atividade. Quais seriam exatamente e quantas? Eu sabia da operadora Correios Celular, mas e as outras?

Em uma pesquisa, termine achando uma listagem completa no site da Teleco. Infelizmente não havia links ou mais informações. Era, de qualquer forma, um bom ponto de partida. Saí à procura e localizei uma boa parte delas. Segue aqui para quem se interessar a relação das que eu encontrei, incluindo os planos e algumas informações sobre eles (não todas. Por exemplo, algumas não têm contrato de fidelidade e isso não foi checado). Seria bom também checar a nota delas em sites como o Reclame Aqui. Isso eu também não fiz.

Espero que, mesmo assim, a listagem ainda seja útil. Elas estão agrupadas por operador MVNO.

Surf Telecom (Tim)

➢ Audax

Site: https://audaxcelular.com.br/

Planos:

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
Audax 25	R$ 25,00	1,5 GB	60 minutos
Audax 30	R$ 30,00	3GB	100 minutos
Audax 40	R$ 40,00	5GB	Ilimitado
Audax 50	R$ 50,00	9GB	Ilimitado
Audax 75	R$ 75,00	15GB	Ilimitado

➢ Carrefour Chip

Site: https://chip.surf.com.br/

Os planos oferecem apps ilimitados: whatsapp, meu carrefour, cyberbook, waze e skeelo. além de facebook e instagram (por 1 mês no plano básico, 3 meses ou 6 meses nos seguintes). Os GB a mais dos planos são para portabilidade, recarga recorrente e pagamento usando o cartão carrefour.

Chip custa R$ 5,00

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
12GB	R$ 29,90	3GB	100 minutos
16GB	R$ 39,90	6GB	ilimitado
25GB	R$ 49,90	10GB	Ilimitado

➢ Completa

Site: https://completa.vc/para-seu-celular/telefone-e-internet-movel/

Todos os planos incluem Whatsapp grátis. Ganha por mês, por chip: +1G para mais de 2 chips; +1G por recorrência; +3G por portabilidade (1º mês).

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
3GB	R$ 29,90	3GB	100 minutos
5GB	39,90	5GB	Ilimitado
7GB	49,90	7GB	Ilimitado
15GB	74,90	15GB	Ilimitado

➢ Contel

Site: https://conteltelecom.com.br/

Os Gb a mais vêm da recorrência e/ou portabilidade.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
4Gb	R$ 39,90	3GB	60 minutos
7Gb	R$ 44,90	6GB	Ilimitado
13Gb	R$ 54,90	10GB	Ilimitado
21Gb	R$ 64,90	18GB	Ilimitado
44Gb	R$ 84,90	40GB	Ilimitado

➢ Correios

Site: https://www.correioscelular.com.br/

Os planos oferecem 100 SMS, Whatsapp Ilimitado e Skeelo Light. Os planos Alô 50 e Alô 75 oferecem Waze grátis.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
Alô 25	R$ 25,00	1,5GB	60 minutos
Alô 30	R$ 30,00	3GB	100 minutos
Alô 40	R$ 40,00	6GB	Ilimitado
Alô 50	R$ 50,00	10GB	Ilimitado
Alô 75	R$ 75,00	20GB	Ilimitado

➢ Vexpert

Site: https://www.vexpert.com.br/

Planos oferecem Whatsapp grátis. Os GB adicionais são de bônus.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
Vex Cel 3GB	29,99	2GB	100 minutos
Vex Cel 4GB	39,99	3GB	Ilimitado
Vex Cel 7GB	59,99	5GB	Ilimitado
Vex Cel 11GB	69,99	6GB	Ilimitado
Vex Cel 18GB	94,99	15GB	Ilimitado
Vex Cel 25GB	109,99	20GB	Ilimitado

➢ *HBA*

Site: https://hba.net.br/movel/

Planos 3GB e 5GB incluem Whatsapp grátis.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
1.5GB	24,90	1GB	60 minutos
3GB	34,90	2GB	100 minutos
5GB	44,90	4GB	Ilimitado

➢ *INFINITI*

Site: https://www.infiniti.app/

Os planos incluem Whatsapp grátis, portal EAD Grátis – Cursos Certificados, orientação médica ilimitada por chat e skeelo light.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
Infiniti 4 GB	29,90	4GB	60 minutos
Infiniti 6 GB	34,90	6GB	100 minutos
Infiniti 10 GB	44,90	10GB	Ilimitado
Intifniti 14 GB	54,90	14GB	Ilimitado
Infiniti 30 GB	79,90	30GB	Ilimitado

➢ *STAGE*

Site: https://stagenet.com.br/

Plano prata em diante oferecem Whatsapp grátis.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
Bronze	29,90	2GB	100 minutos
Prata	39,90	4GB	Ilimitada
Ouro	49,90	6GB	Ilimitada
Diamante	74,90	10GB	Ilimitada

➢ *Veek*

Site: https://veek.com.br/

Serviço ainda não disponível em Alagoas.

Oferece um plano gratuito, onde o usuário vê propaganda para habilitar internet e telefonia. A ativação deste plano custa R$ 96,00.

Os outros planos oferecem ligações ilimitadas, sem anúncios, e 30 SMS por dia.

Os planos Premium acumulam gigacoins não gastos.

PLANO	R$	NET	TEL
Premium 2 Gigacoins	25,00	2GB	Ilimitado
Premium 4 Gigacoins	35,00	4GB	Ilimitado
Ultra 5 Gigacoins	30,00	5GB	Ilimitado
Premium 8 Gigacoins	50,00	8GB	Ilimitado
Ultra 10 Gigacoins	40,00	10GB	Ilimitado
Ultra 15 Gigacoins	50,00	15GB	Ilimitado
Premium 16 Gigacoins	90,00	16GB	Ilimitado
Ultra 50 Gigacoins	100,00	50GB	Ilimitado

➢ Yes

Site: https://www.yescelular.com.br

Planos oferecem Whatsapp, Facebook, Instagram, Twitter, Messenger e Telegram ilimitados, exceto streaming de video.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
Yes 1GB	29,90	1GB	Ilimitado
Yes 3GB	39,90	3GB	Ilimitado
Yes 5GB	49,90	5GB	Ilimitado
Yes 10GB	59,90	10GB	Ilimitado
Yes 15GB	69,90	15GB	Ilimitado
Yes 20GB	79,90	20GB	Ilimitado

Telecall (Vivo)

➢ BRPhonia

Site: https://brphonia.com.br/telefone-movel/

Os planos oferecem Whatsapp, Facebook e Instagram grátis.. O plano Família oferece duas linhas.

PLANO	VAL	NET	TEL
BRmóvel Plus	42,90	2GB	Ilimitado
BRmóvel Total	47,90	3GB	Ilimitado
BRmóvel Premium	52,90	5GB	Ilimitado
BRmóvel Ultra	58,90	6GB	Ilimitado
BRmóvel Turbo	74,90	10GB	Ilimitado
BRmóvel Família	119,90	20GB	Ilimitado

Conheça

Neocan

Um universo ficcional cyberagreste

Direto da Literatura de Cordel

Com cenário XR-III e Novela de Aventura

http://wiki.cordeis.com/xr3/neocan

➢ TODES

Site: https://todestelecom.com.br

O plano Tá On oferece Whatsapp ilimitado. Os outros dois, além do Whatsapp, oferecem Facebook e Instagram.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
Tá On!	16,69	500MB	30 minutos
Close Certo	27,84	1GB	Ilimitado
Arrasou	42,00	3GB	Ilimitado
Diver	46,62	5GB	Ilimitado
Babado	56,09	7GB	Ilimitado
Orgulho	62,32	10GB	Ilimitado
Lacre	111,50	20GB	Ilimitado

➢ FLUKE

Site: https://flu.ke/

Todos os planos oferecem Whatsapp ilimitado (exceto voz e video), ligações ilimitadas, 10 SMS, 10mbps de download, 5mbps de upload.

PLANO	VALOR	INTERNET	TELEFONIA
5GB	37,00	5GB	Ilimitado
10GB	47,00	10GB	Ilimitado
15GB	57,00	15GB	Ilimitado
50GB	127,00	50GB	Ilimitado

➢ *TCHÊ*

Site:
https://www.tcheturbo.com.br/telefonia_movel

Os planos oferecem Facebook, Whatsapp e Instagram ilimitados, além de ligações e SMS ilimitados. O plano família cobra R$ 50,00 por chip adicional.

PLANO	VAL	NET	TEL
Controle 1GB	36,90	1GB	Ilimitado
Controle 2GB	42,90	2GB	Ilimitado
Controle 3GB	47,90	3GB	Ilimitado
Controle 5GB	52,90	5GB	Ilimitado
Top	77,90	10GB	Ilimitado
Turbo 15	97,90	15GB	Ilimitado
Turbo 20	120,30	20GB	Ilimitado
Família (2 chips)	119,90	20GB	Ilimitado

DATORA (TIM)

➢ *EAÍ*

Site: https://www.eaitelecom.net/

Os planos oferecem Whatsapp ilimitado e roaming nacional.

PLANO	VALOR	NET	TELEFONIA
1GB	24,90	1GB	100 minutos e 10 SMS
3GB	34,90	3GB	300 minutos e 30 SMS
5GB	49,90	5GB	1.000 minutos e 100 SMS
10GB	64,90	10GB	1.000 minutos e 100 SMS
15GB	84,90	15GB	1.000 minutos e 100 SMS

➢ NetLight

Site: http://netlightmovel.com.br/

Os planos tem fidelidade de 12 meses, não oferecem minutos e internet cumulativas, mas oferece Whatsapp ilimitado.

PLANO	VALOR	NET	TELEFONIA
1GB	29,90	1GB	100 minutos e 10 SMS
3GB	39,90	3GB	300 minutos e 30 SMS
5GB	59,90	5GB	1.000 minutos e 100 SMS
10GB	69,90	10GB	1.000 minutos e 100 SMS
15GB	89,90	15GB	1.000 minutos e 100 SMS

➢ Sow Móvel

Site: https://sowmovel.com.br/

Os planos oferecem Whatsapp ilimitado e Skeelo. A partir do Sow Filé, há bônus de internet por recarga programada. O serviço oferece gigas adicionais de 7 dias por valores por fora do plano.

PLANO	VAL	NET	TEL
Sow Quebra Galho	17,99	1GB	100 min e 10 SMS
Sow Filé	26,99	2GB	300 min e 30 SMS
Sow só o Todi	31,99	4GB	Ilimitado e 100 SMS
Sow Chibata	41,99	7GB	Ilimitado e 100 SMS
Sow Maceta	54,99	12GB	Ilimitado e 100 SMS
Sow Aloprado	79,90	20GB	Ilimitado e 100 SMS
Sow Arrochado	119,90	50GB	Ilimitado e 100 SMS
Sow Pancada	184,99	80GB	Ilimitado e 100 SMS

Cárlisson Galdino

O Papel da Imprensa no Esvaziamento das Bolhas Extremistas

O resultado das eleições presidenciais em vez de apontar um vencedor consensual acabou escancarando a formação de bolhas extremistas que constituem um enorme desafio não apenas para o presidente eleito, mas também para a imprensa e o jornalismo, os canais de comunicação por onde flui a maior parte das informações que alimentam a polarização político-ideológica no país.

Os veículos de comunicação, profissionais autônomos e os influenciadores digitais[1] são protagonistas neste processo de fracionamento da sociedade brasileira pois cabe a eles a responsabilidade de fazer a filtragem das informações que ampliarão ou diminuirão o sectarismo político e a xenofobia social dos grupos que se recusam a aceitar a vitória do presidente eleito Luiz Inácio Lula da Silva.

Trata-se de uma situação inédita para a imprensa e para os profissionais porque a realidade política que emergiu do segundo

---

1 Imprensa e jornalismo são conceitos distintos. A imprensa é o negócio de disseminar e vender notícias. Jornalismo é a profissão responsável pela produção de notícias. Influenciadores são indivíduos, sem sua maioria, sem formação técnica jornalística, que divulgam e comentam fatos, dados e eventos pela internet.

turno das eleições presidenciais aponta no sentido de uma maior preocupação social com as causas e consequências do surgimento das bolhas extremistas do que com o noticiário factual convencional. Em última análise, o jornalismo e a imprensa estão diante do agravamento do dilema entre seguir a velha regra da isenção ou assumir a necessidade de neutralizar a polarização político-ideológica.

Não é uma escolha simples porque mexe com comportamentos, normas e valores vigentes há décadas na profissão. A reação extremista à vitória de Lula desorientou a maior parte dos jornais brasileiros e acelerou a necessidade da mudança de estratégias editoriais. Surgiu uma situação em que a defesa da democracia deixou de ser retórica para assumir um caráter concreto, ou seja, garantir o respeito ao resultado de uma votação popular e a crítica à formação de bolhas golpistas.

Ficou também claro que as *fake news* não são apenas um erro pontual a ser corrigido pelos institutos de checagem, mas um instrumento político central na estratégia dos movimentos extremistas, pois é através delas que se consolidam a unidade interna e o voluntarismo das bolhas extremistas. A avalanche informativa e as redes sociais virtuais aumentaram de tal forma o fluxo de notícias que as pessoas

acabaram confusas diante de tanta informação, ficando quase impossível eliminar as fake news.

O preço da isenção

A insegurança e incerteza sobre a autenticidade das notícias levaram os extremistas de direita à formação de grupos ideologicamente homogêneos dentro dos quais as pessoas recebem o mesmo tipo de informação, não importa se verdadeira ou falsa. Foi criado o ambiente ideal para a disseminação em massa de *fake news*, o que alimentou o fenômeno de radicalização descrito em detalhes pelo professor norte-americano Cass Sunstein (ex-assessor do presidente Barack Obama), no livro Going to Extremes, (publicado em 2009, sem tradução no Brasil).

Estamos presenciando uma situação nova em matéria de ressaca pós-eleitoral. Tradicionalmente, os vencedores costumavam exibir orgulhosamente sua opção eleitoral em camisetas e adesivos, mas o que assistimos hoje é um protagonismo dos derrotados, principalmente através de bandeiras nacionais em carros e da profusão de roupas nas cores verde e amarela. Há claramente uma posição desafiadora e uma recusa em aceitar a derrota, mesmo que esta posição busque se auto justificar usando fatos e dados absolutamente inverídicos. Não importa a credibilidade e sim a

repetição incessante da mentira até que ela passe a ser reproduzida sem questionamentos.

A radicalização e polarização ideológicas já estão transbordando o âmbito partidário para atingir as relações humanas, como mostra a multiplicação de vídeos e postagens na internet de pessoas hostilizadas ou discriminadas por integrantes das bolhas extremistas de direita. O fenômeno é mais intenso na região sul do país, especialmente em Santa Catarina e Paraná. A imprensa e o jornalismo não podem tratar estes casos de forma burocrática porque posturas tolerantes ou, supostamente isentas, contribuem para incentivar ainda mais o extremismo de direita.

Carlos Castilho

https://www.observatoriodaimprensa.com.br

Reflexões

"Para envelhecer com satisfação, você deve tornar seus interesses gradualmente mais amplos e mais impessoais, até que pouco a pouco as paredes do ego recuem e sua vida se torne cada vez mais fundida na vida universal" – BETRAND RUSSEL

"Você tem poder sobre sua mente – não sobre eventos externos. Perceba isso e você encontrará a sua força." – Marco Aurélio.

"Limitar os desejos realmente ajuda a curar o medo. 'Deixe de ter esperança… e você deixará de temer.' … Amplamente diferentes [como o medo e a esperança] são, as duas marcham em uníssono como um prisioneiro e a escolta a que ele está algemado. O medo acompanha a esperança… ambos pertencem a uma mente em suspense, a uma mente em estado de ansiedade ao olhar para o futuro. Ambos se devem principalmente a projetar nossos pensamentos muito à nossa frente, em vez de nos adaptarmos ao presente." — Lucius Annaeus Seneca, Cartas de um Estóico

"A essência do bem e do mal consiste na condição de nosso caráter.

O caráter é a firmeza e coerência das atitudes. O conjunto das qualidades e defeitos de uma pessoa é que vão determinar a sua conduta e a sua moralidade, o seu caráter. Os seus valores e firmeza moral definem a coerência das suas ações, do seu procedimento e comportamento.

E os fatos e eventos externos são os meios pelos quais nosso caráter se desenvolve ou se corrompe.

Julgamentos corretos sobre os fatos e eventos externos tornam nosso caráter bom, assim como os julgamentos perversos ou distorcidos corrompem o caráter.

Quem resta para eu temer, e sobre o que os fatos externos ou as demais pessoas tem controle? Não sobre o que está em meu poder, o meu caráter e minhas virtudes, porque ninguém controla essas coisas, exceto eu. Quanto ao que não está em meu poder, não me interesso.

Foi assim que acabei perdendo minha lâmpada: o ladrão que me roubou era melhor do que eu em ficar acordado nas altas horas da noite. Mas ele adquiriu a lâmpada por um preço: ele se

tornou um ladrão por causa dela, por causa dela, ele perdeu sua capacidade de ser confiável, ele corrompeu o seu caráter, por uma lâmpada ele se tornou um bruto. E imaginou que ganhou uma vantagem com seu roubo!

Assim – um verdadeiro filósofo não tem obrigação de respeitar a opinião vulgar e popular sobre o que é religioso ou irreligioso, o que é justo ou injusto. Ele desenvolve suas próprias opiniões, trabalhando seus julgamentos para que sejam os mais corretos possíveis e mais de acordo com seu caráter… Não é necessário mais cortes lógicos – nossos textos estoicos estão cheios disso. O que precisamos agora é que as pessoas apliquem seu aprendizado e testemunhem seu aprendizado em suas ações."

EPICTETO, DISCURSOS

A Concepção Estoica de Deus

A concepção estoica do divino tem pouco em comum com o Deus das religiões monoteístas ocidentais. O Deus estoico é uma força onipresente, imanente e ativa no cosmos, e é equivalente e muitas vezes chamado de "Natureza". Zeus, pneuma e logos também são usados para se referir a essa força ativa.

A natureza pode ser a maneira mais fácil para muitas pessoas conceberem o Deus estoico.

Esta Natureza não se limita às plantas e árvores, embora certamente estejam incluídas. Natureza, para os estoicos, significa um cosmos divino, e é equivalente a Deus porque pneuma – o princípio ativo – permeia todo o cosmos e tudo nele, inclusive nós humanos. Esse cosmos divino é providencial na medida em que tudo funciona para o bem do todo e não para o bem de qualquer pessoa em particular.

Os estoicos nos dizem que devemos viver de acordo com este cosmos providencialmente ordenado se quisermos viver uma vida excelente (virtuosa) e experimentar o bem-estar psicológico (eudaimonia).

Citações Filosóficas

"Um leitor vive mil vidas antes de morrer. O homem que nunca lê vive apenas um." ~ George R. R. Martin

"Não há nada bom ou ruim, mas o pensamento faz com que seja assim." —William Shakespeare, Hamlet

"Das coisas existentes, algumas são encargos nossos; outras não. São encargos nossos o juízo, o impulso, o desejo, a repulsa – em suma: tudo quanto seja ação nossa. Não são encargos nossos o corpo, as posses, a reputação, os cargos públicos – em suma: tudo quanto não seja ação nossa. Por natureza, as coisas que são

encargos nossos são livres, desobstruídas, sem entraves. As que não são encargos nossos são débeis, escravas, obstruídas, de outrem.” – Epicteto

“Desenhe a arte que deseja ver, inicie o negócio que deseja administrar, toque a música que deseja ouvir, escreva os livros que deseja ler, construa os produtos que deseja usar – faça o trabalho que deseja ver concluído. ” — Austin Kleon, ROUBE COMO UM ARTISTA

“A serenidade e contentamento emergem de uma boa consciência, de propósitos honrosos, de ações corretas, do desprezo pelas dádivas do acaso, de um modo de vida equilibrado e calmo que segue um propósito orientador; a maioria é incapaz de fazer isso, são meramente arrastados pela vida, como objetos flutuando em um rio.” SENECA

“Pássaros nascidos em gaiolas pensam que voar é uma doença.” — Alejandro Jodorowsky

“As experiências subjetivas mais profundas são também as mais universais, porque através delas se alcança a fonte universal da vida.” — Émile Michel Cioran, Nas Alturas do Desespero

Newton Nitro
https://tionitroblog.wordpress.com/

CyanZine – Como Participar?

A princípio haverá limitação para a criação do CyanZine. Todos podem participar, mas fica a critério do editor escolher o que entra e o que fica fora de cada edição. Os gêneros de preferência são os relacionados aos 3 temas centrais da publicação: Literatura de Cordel, RPG e Ficção Especulativa (fantasia, ficção científica, terror, etc).

- **12 textos**: a princípio esta será a quantidade máxima de textos, entre cordéis, artigos, contos e etc. Eventualmente esse limite pode ser ajustado para mais ou para menos.
- **4 mil palavras**: cada texto deverá ter no máximo este tamanho. Isso porque pretendo fazer revisão de todo o conteúdo e textos muito longos podem dificultar ou, em certo grau, até mesmo inviabilizar a publicação.

É possível que sejam criadas novas sessões e colunas a depender de comprometimento de colaboradores ou entidades parceiras. Dependendo do grau de parceria, a edição de uma sessão inteira pode sair de minha responsabilidade (ficando a de diagramar), aumentando a quantidade de conteúdo a publicar.

Para participar, é preciso mandar um e-mail para cordeis@yandex.com com o seguinte:

- **Assunto**: “Cyanzine” e a sessão pretendida. Isso é opcional, para o caso de você já ter uma sessão em mente.
- **Anexo**: O texto deverá ser enviado como anexo em formato ODT ou DOCX.
- **Conteúdo**: Eu afirmo a autoria e autorizo a publicação do texto <TÍTULO> na revista digital gratuita CyanZine sob licença Creative Commons – Atribuição – Uso Não Comercial – Compartilha Igual. Declaro também ser detentor dos direitos necessários para tal. É preciso ter este texto (ou equivalente) no conteúdo da mensagem.
- **Anexos adicionais**: arquivo ODT ou DOCX com minibiografia e arquivo com foto. Opcional.

O último dia para envio de material será o dia 15 do mês anterior da publicação. O que não for aceito/aproveitado em uma edição pode vir a ser publicado em edições posteriores. Não há necessidade de o texto ser inédito. Não há qualquer remuneração prevista para o autor.